V
ARMORED CORE

再起動SCOOP!

『アーマード・コア V』の新情報が1年ぶりに舞い込んできたぞ！　この1年のあいだに何があったのか!?

V ARMORED CORE™

アーマード・コア

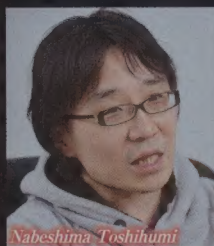
『ACV』

アーマード・コア

プレイステーション3 PS3 / Xbox 360 XB360	フロム・ソフトウェア　2011年発売予定　価格未定
	SF・ロボット・アクション・未定・審査予定
通信機能	プレイステーション3版はPlayStation Network対応 Xbox 360版はXbox LIVE対応
	プロデューサー：鍋島俊文

本誌、2010年1月28日号で掲載されて以降、新情報がまったく出てこなかった『アーマード・コアV』(以下、『ACV』)。あれから1年。いよいよ『ACV』が再起動！　従来作品とは異なる方向性やコンセプトを求めたという同作が、さらに大幅な変化を遂げて、ついにユーザーの前にその姿を現す。今回は、プロデューサーを務める鍋島俊文氏へのインタビューとともに、大きく変貌した『ACV』を紹介！

INTERVIEW

プロデューサーに直撃インタビュー

『アーマード・コア』シリーズのプロデュースを担当。本作では、作品の根幹から全体まで、幅広く携わっている。

鍋島俊文氏

――1年ぶりの新情報ということになりますが、なぜ情報が1年間まったく出てこなかったのでしょう？

鍋島俊文氏(以下、鍋島)　1年前に発表させていただいた『V』にもしっかりとしたコンセプトがあったのですが、アクションゲームとして、『AC』の最新作として考えたときに、まだ従来作品の延長線上にある部分が大きかったんです。シリーズとしてこれまで長くやってきて、これでいいのかと。ファンの方がたくさんついてきてくれているというありがたい現実があったうえで、だからこそ、我々としてもおもしろいもの、スゴいものにしたい、さらに新しい人にも参加してもらいたいという気持ちがあったので、「それでいいのかな？」と感じたんですね。1年前に発表した内容で作っていっても、それなりにおもしろいものにはなったと思うんですが、やっぱりそれは"それなり"のものだったんじゃないかと。そんな中、バンダイナムコゲームスさんからもご協力いただけることになったので(※海外での販売をバンダイナムコゲームスが担当)、より進化した『AC』を作ろうと考えて、ある程度出来上がっていたものを1度全部バラしまして、作り直していたんです。

広大なマップで戦う!!

生まれ変わった『AC』

本作では、プレイヤーどうしがチームを結成。オンライン上でチームの仲間とともに戦うという、新しい『AC』となっているのだ。

自分のガレージが徐々にグレードアップ

⬅戦いで得られる報酬をもとに、機体を格納するガレージを、グレードアップすることができる。

オリジナルのガレージ！

➡ガレージは、最初は野ざらし状態。オブジェクトなどを追加して、自分だけのガレージを作ろう。

再起動

領地獲得が目的

プレイヤーの目的は、領地の獲得。領地の侵攻や迎撃などを行って他チームと争いをくり広げながら、自分たちのチームの領地を獲得するのだ。

INTERVIEW

ゲーム以外にもさまざまな仕組みを企画

——1年で、『ACV』はどう変わったのでしょう？

鍋島　これまではオンラインでの対戦モードがあったのですが、今回はそういった"モード"という区切り自体をなくして、スムーズにオンラインプレイに参加できる仕組みにしています。オンラインに参加できない場合は、オフラインのプレイも可能です。自分の機体を作っていろいろなミッションをプレイするという大きな枠組みはいっしょなのですが、プレイヤーどうしがチームを組んで、複数名の固定されたメンバーでプレイを持続していくということが、大きな特徴になっています。ゲームをプレイしているあいだに、チームのほかのメンバーがログインしてくれれば、いつでもボイスチャットで会話を交わすことができるので、「つぎ、どのミッションにいく？」とか、つねにメンバーと連絡を取りつつ遊べます。ですから、個人で遊ぶというよりは、チームで遊ぶという面が強くなっていますね。もちろん、メンバーが自分しかいないひとりのチームも作れますので、シングルプレイも可能です。

——知り合いがいないけれど、複数のメンバーがいるチームを作りたいという人はどうすれば？

鍋島　昨年11月から公開している『AC』の交流サイト"オフィシャルパートナーシップ"や、『ACV』の公式サイトなど、外側の仕組みで仲間を募るような仕掛けを作っていこうと考えています。このゲーム単体だけではなくて、その仕組みも含めて『ACV』という"遊び"にしようと思っています。

——プレイヤーの目的は？

鍋島　最大の目標は、ほかのチームと領地の奪い合いをして、自分たちの領地を獲得することです。自分の領地をほかのチームが奪いに来て、防衛戦を行ったり、自分たちも領地を侵略したりするんです。ちなみに、事前に領地のマップ内に防衛用の砲台などをレイアウトできるので、誰もログインしていないときは、この砲台などが相手を迎撃します。ただ、しっかりレイアウトしないと簡単に迎撃される領地になってしまいます。ですから、アクションゲームがうまい人だけではなくて、戦略的な要素に長けた人もいると、より強固なチームが作れますね。各メンバーが、それぞれの役割で力を存分に発揮して、領地を獲得したり、防衛したりするわけです。

世界各地で無数の戦いが行われる！

ひとりでも領地争いに参戦できる

⬆ひとりで領地侵攻を行うこともできる。ただし、その場合は困難な戦いになることは必至。自分の腕に自信がある人は試してみるといいかも。

　※画面は開発中のものです。

PS3 Xbox 360

オンライン上でチーム

本作では複数名のプレイヤーで結成されたチームの中から、5名が出撃をすることになる。戦場には、各チーム4人のプレイヤーが降り立ち、残るひとりはオペレーターとしてチームを指揮するのだ。大きく様変わりした『AC』シリーズの最新作では、いったいどんな戦いが展開されるのか？ 迫力を増した画面写真とともに、その内容をお届けしていこう。

チームワークが重要

広大なマップでチームバトルが展開される本作では、仲間とのチームワーク、そして戦略が重要になってくる。対戦時は、ボイスチャットをフル活用して、自身や敵の情報を仲間と共有しながら、うまく連携を取って敵の撃破に向かうのだ。

⬆➡自分がどんな役割を果たすかによって、操る機体のパーツなども変化させていきたいところだ。

INTERVIEW

全体がボリュームアップした『V』

――内容をシリーズ作から大幅に変更するにあたって、こだわった部分というのはありますか？

鍋島　いまも試行錯誤していますが、みんなで遊ぶ際にゲームがうまい人もいれば、そうでない人もいる。24時間オンラインにつないで遊べる人もいれば、週に1回の人もいる。そういうプレイスタイルとか、ライフスタイルの違うたくさんの人たちでチームを組むことが当然あると思うので、すべての人がいっしょに遊べるものにしたい。誰々のおかげで今回のミッションをクリアーできたとか、相互に頼りにし合える関係が築ける作品にできればと思います。

――本作から初めて『AC』に触れるプレイヤーに向けた施策は何か用意されているのでしょうか。

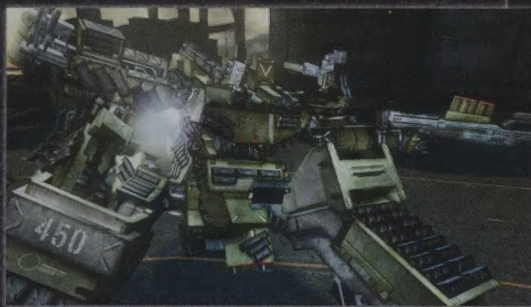
鍋島　アクション部分は、操作を徹底的に見直しています。これは1年前の発表時にもあったものですが、ゲームとして複雑なのは、シリーズのいいところだと思っているので、そのままにして。でも、操作が複雑である必要はないですから、可能な限り簡単にしています。あとはオンラインゲームって、「まず何をしたらいいだろう？」という部分がわからなかったりするので、個人レベル、チームレベルで目標が段階的に提示されるようになっていますね。ですから、まずは目標のクリアーを目指していただければ、徐々にステップアップできるようになっています。

――アクションゲームがあまりうまくない人は、足を引っ張るんじゃないか、という心配もありますが。

鍋島　じつは今回、機体のタイプごとの相性を明確に出しています。相当の実力差がないと勝つことが難しいような組み合わせも意図的に作っているので、チーム内の役割分担が重要になりますし、連携と作戦次第では強いチームに勝つことも十分ありえます。

――1年前の発表時には、オーバードウェポンというものがありましたが？

鍋島　もちろんあります。ただ、1年前の発表時はそこがメインだったのですが、現状では「そういう要素もあるよ」ぐらい(笑)。実装しているものは1年前から変わっていないので、全体のボリュームが大きくなったことで、要素として少し小さく見えるという感じですね。オーバードウェポンはかなり特殊な武器なので、仲間の支援を受けないと、うまく使いこなすことは難しいでしょうね。たとえば、オーバードウェポンを構えているところに仲間が敵を追い込んできて、ボイスチャットで「いまだ、撃てー！ズガガガガガドシャー！」とか(笑)。だいたいドンパ

描かれるバトル!!

情報を与えるオペレーターが勝利のカギを握る!?

5人の出撃メンバーで戦場に立つのは、4人まで。最後のひとりはオペレーターとしてチームのメンバーにさまざまな情報を与えることになる。上に掲載したオペレーター専用の画面も用意されているため、専用画面で戦況を把握しつつ、的確に仲間に指示を出せるのだ。

パーツデザインを一新

従来シリーズから、各パーツのデザインは一新されている。無骨な鉄臭いパーツの数々が、機体の重厚感や戦いの激しさをより演出してくれる。

チーム戦という要素を加え『AC』の戦いはさらに激化!!

チやっているところに撃ち込んで、仲間ごと破壊しちゃったりするんですけど(笑)。あとは機体のパーツも今回かなり多いのですが、チーム戦を前提としたものも増えていますし、これまでのシリーズになかったような種類のものもあります。加えて、機体のアクション部分でも、いろいろ新規の要素がありますので、今後随時紹介していきます。

──なるほど。では、最後に発売を楽しみにしているファンへ、ひと言メッセージをお願いします。

鍋島　長らくお待たせしております。1年ぶりに『V』が帰ってきました！　むしろ、ここからがスタートかな、と思っています。前の『V』を忘れてください、ということではなく、以前紹介した『V』も全部入っています。よりパワーアップした『V』ということで、もうちょっとだけ待っていただければと思います。

容赦するな、代表に逆らう愚か者どもを抹殺しろ

インタビューこぼれ話　『ACV』では、機体に貼ることのできるデカールにも注力している。鍋島氏いわく「アニメキャラが描けるぐらいにしてほしい、と指示をしました(笑)」とのことで、"痛AC"を作ることもできるかも!!